55



BESSY

HET ZILVERSPOOR

STUDIO VANDERSTEEN

DE AVONTUREN VAN BESSY

door

WIREL

STUDIO W. VANDERSTEEN



HET ZILVERSPOOR



UITGEVERIJ N.V. STANDAARD-BOEKHANDEL

ANTWERPEN — AMSTERDAM











ELKE DAG WORDT BESSY AAN EEN STRENGE OEFENING ONDERWORPEN.



ZIJ LEERT ZICH ALS DOOD VOOR TE DOEN. -



IN ZIG ZAG TE RENNEN. -

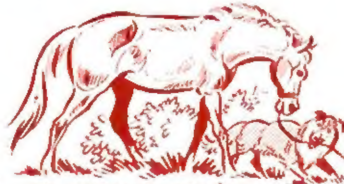




KNOPEN LOS TE MAKEN. -



HINDERNISSEN TE NEMEN. -



EEN PAARD TE GELEIDEN -



AAN TE VALLEN EN ZICH TE VERDEDIGEN...








EEN FAMILIE TIJGERKATTEN, IN DE WOUDEN EN SAVANNEN VAN MIDDEN-AMERIKA EN TEXAS LEVENDE DIEREN, HEEFT ZICH NIET VER VANDAAR GEVESTIGD.


CATRIX HEEFT FAMILIALE VERANTWOORDE-LIJKHEDEN GEKREGEN EN ZIJN WIJFJE ZET HEM ER TOE AAN OP VOEDSEL VOOR DE JONGEN TE JAGEN. DE TIJGERKATTEN VOEDEN ZICH...


...LIEFST MET VOGELS. DAAROM JAGEN ZE BIJ VOORKEUR IN DE BOMEN. DE OOGAPPEL VERNAUWT ZICH DAN TOT NAUWELIJKS EEN SPLEET...


...WAARDOOR ZE HUN PROOIEN BELOEREN. EEN SLAPENDE UIL WORDT VERRAST EN...


...NAAR HET HOL MEEGEVOERD. RIXY, EEN VAN DE...


...JONGEN, MAAKT VAN EEN OGENBLIK ONOPLETTENDHEID DER OUDERS GEBRUIK OM ER VAN DOOR TE GAAN.
3.


VOOR HET EERST ERVAART RIXY DAT DE WERELD GROTER IS DAT HIJ OOIT HAD DURVEN DENKEN. WAT EEN AVONTUREN IN HET VOORUITZICHT.


OM IN DE BOMEN TE KLIMMEN, ZOALS VADER, HEEFT MEN STERKE KLAUWEN NODIG.


MAAR OP EEN GLADDE ROTSWAND DIENEN KLAUWEN TOT NIETS!


UIT INSTINKT VOLGT HIJ EEN MUIS, MAAR...


...DEZE ONTSNAPT GEMAKKELIJK DOOR HAAR VLUGHEID..!


HET GEDULD DAT DE GROTE JAGER KENMERKT, BEZIT...


...MEN NOG NIET EN DAN GEEFT MEN HET BELOEREN TE SNEL OP. ELKE OPGEJAAGDE VOGEL LEIDT JE VERDER VAN HET HOL WEG...


...TOT MEN DAN PLOTS VOOR EEN RAMP KOMT TE STAAN: VOOR JE DAAGT DE ERFVIJAND VAN HET RAS OP: EEN HOND!
4.


BESSY HAAT ALLE KATACHTIGEN, MAAR ZIJ BEDWINGT HAAR GE-
VOELENS ALS HET OM JONGEN GAAT.

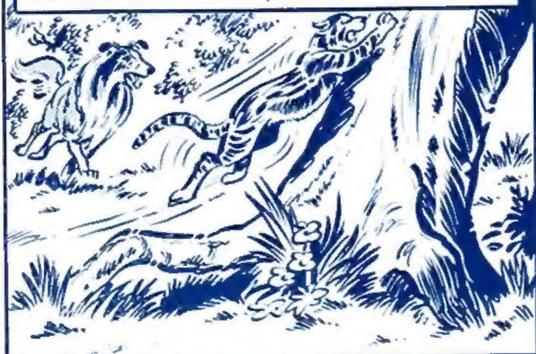

RIXY ZIET HET ANDERS. ALHOEWEL HALF-
DOOD VAN ANGST, LAAT HIJ ZIJN VECHTERS-
NATUUR DE BOVENHAND NEMEN
EN...


...MET RECHTOPGESTOKEN HAREN
EN EEN BOLLE RUG, BEGINT HIJ
TE BLAZEN.


BESSY SLAAT GEEN ACHT OP DEZE WAAR-
SCHUWING, MAAR BETAALT HAAR ONVOORZICH-
TIGHEID MET EEN SCHRAM...


...OP HAAR NEUS. THANS IS HAAR
GEDULD TEN EINDE.


RIXY GAAT ER ALS DE BLIKSEM VANDOOR,
ACHTERVOLGD DOOR BESSY.
5.


MET EEN WANHOOPSSPRONG HIJST RIXY ZICH LANGS
DE STAM OP EEN BOOMTAK, VAN WAAR...


...HIJ BESSY UITDAAGT. DE TOE-
STAND IS...


...ONHOUDBAAR VOOR BESSY, DIE VAN WOE-
DE EN ERGERNIS AAN HET BLAFFEN SLAAT: BE-
LACHELIJK GEMAAKT WORDEN DOOR EEN JONG...


...DAT ZICH IN DE BOMEN VERPLAATST, EN ZICHZELF...


...NOG BELACHELIJKER MAKEN DOOR
TE BEPROEVEN HEM NA TE DOEN.


BESSY WORDT MET VERBIJSTERING GESLAGEN WAN-
NEER ZIJ IN DE OGEN KIJKT VAN CATRIX DIE HET SPOOR
VAN ZIJN JONG WEERVOND.
6.


ONMIDDELLIJK IS BESSY OP HAAR HOEDE! ZIJ KENT DE KRACHT EN DE LENIGHEID VAN DE KATACHTIGEN.


RIXY GNUIFT VAN ZELF-VOLDAANHEID, WANT ZIJN VADER DWINGT ONBE-TWISTBAAR EERBIED...


... VAN DIE HOND AF. EEN SPRONG VAN CATRIX DRIJFT BESSY OP DE VLUCHT.


SLECHTS GEDWONGEN ZOU BESSY EEN GEVECHT AAN-GAAN.


ZE WEET DAT ZE MOET RENNEN VOOR HAAR LEVEN. PLOTS HOUDT ZE NOCHTANS VERWONDERD STIL.
7.


HET LIJKT HAAR TOE DAT CATRIX HAAR NIET MEER ACHTERVOLGT EN DAT IN ZIJN OGEN AFGRIJZEN OPLICHT.


NOU, ZEGT BESSY BIJ ZICHZELF, ALS IK JE VREES AANJAAG, KAN IK MIJ ZOWEL WAARDIG VER-WIJ-DEREN.


OP HETZELFDE OGENBLIK BEGEEFT DE GROND ONDER HAAR POTEN EN ZINKT ZE LANGZAAM WEG, IN HET DRIJFZAND.


CATRIX KENT EN VREEST DEZE PLAATS. HOEVEEL PROOIEN HEEFT HIJ ER NIET REEDS IN ZIEN VERDWIJNEN!


HIJ TWIJFELT ER NIET AAN DAT DE HOND BEPAALD UITGE-SCHAKELD IS EN KEERT, MET RIXY IN DE MUIL, NAAR HET HOL TERUG.


DOOR EEN PANISCHE VREES BEVANGEN, VERZET BESSY ZICH WANHOPIG, MAAR...


...HET VERRADERLIJKE ZAND ZUIGT HAAR ONWEERSTAANBAAR NAAR DE DOOD! HAAR GEHUIL WORDT ALLEEN DOOR DE ECHO WEERKAATST.
8.


VANOP EEN ROTSPUNT HEEFT EEN JONGETJE HET HELE GEBEUREN GEVOLGD.


Wat een mooi dier! Hoe is het daar in terechtgekomen?


Ik moet het redden! Een groot krijger laat geen dieren omkomen!


MET EEN LANGE STOK TRACHT DE JONGEN BESSY UIT HAAR BENARDE TOESTAND TE BEVRIJDEN.


DE TAK IS NET LANG GENOEG OM TE BELETTEN DAT BESSY NOG DIEPER WEGGLIJDT.


Grijp hem met je tanden! Ik zal trekken zoveel als ik kan!


NA ENKELE VRUCHTELOZE POGINGEN SLAAGT BESSY ER IN HAAR TANDEN OMHEEN DE REDDENDE TAK TE SLUITEN.


HET JONGETJE TREKT ZOVEEL ALS HET MAAR KAN EN GELUKT ER EINDELIJK IN DE HOND OP VASTE GROND TE TREKKEN.


MAAR DAN KEERT HIJ ZICH, ALS DOOR EEN PLOTSE VREES GETROFFEN OM!


HET HULPGEHUIL HAD OOK ANDY BEREIKT EN DEZE KOMT THANS AANGELOPEN.


Jij hebt mijn beste vriend gered, jongen! Hoe kan ik je danken?


ZONDER TE ANTWOORDEN, NEEMT HET JONGETJE DE BENEN.


Dat is toch al te dwaas! Kom terug! Geef mij tenminste de gelegenheid je te bedanken!


DE JONGEN VLUCHT VERDER, MAAR BIJ HET OVERSTEKEN VAN EEN BEEK GLIJDT HIJ UIT IN HET WATER.


11.


Nu nog beter! Eerst redder en dan zelf geredde! Waarom loop jij weg! Ik ben je veel verschuldigd!


Ik heet Mickey Flaslan. Ik woon in een hoeve hier vlakbij. Maar ik mag niet zover weglopen en als mijn vader wist...


Wel, beloot me niet meer te herbeginnen en wij brengen alles in orde! Zonder jou, was Bessy dood!


MICKEYS KLEDEREN WORDEN BIJ EEN GROOT VUUR GEDROOGD. DAARNA BRENGT ANDY HET KIND THUIS.


Daar wonen wij, Andy! Blijf je niet even? Ik wou zo graag nog wat met Bessy spelen!
12


Andy leert de Flaglans kennen.
Mac Flaglan
Nell, zijn vrouw, en...
Zack, de hoeve-knecht.


Je kan er zeker van zijn dat Mickey Bessy geen ogenblik met rust zal laten! Hij is dol op dieren!
Ja, vooral op paarden. Hier op de hoeve wordt nochtans al het werk door ossen gedaan.


Ik ben jullie veel verschuldigd. Komen hier nooit wilde paarden in de buurt?


Zeer zelden! Ze komen soms tot in de canyon, maar altijd op ogenblikken dat men ze niet verwacht, zodat men nooit de kans krijgt er te vangen!
Dat is niet juist, Zack! Klekha kan voorspellen wanneer er een kudde langs zal komen!


Wie is Klekha, Mickey?
13.


Klekha is een oude halfbloed die als kluizenaar in de bergen leeft. In deze verlaten streek is hij de enige vriend van Mickey!


Hoor eens, Mickey! Ik wil voor jou een wild paard vangen. Kan Klekha werkelijk voorspellen wanneer hier een troep wilde paarden kan verwacht worden?


Oh, ja! Hij was de medicijnman van de Shoshonen. Hij kan regen en droogte voorspellen en nog vele andere dingen.


Op een dag vertelde hij vader waar hij moest graven om water te vinden en het was juist! Hij is een tovenaar!
14.


Pff! Een oud kunstje! Al wat die oude gek vertelt is dwaasheid!


Mickey heeft hier geen vrienden, Zack! Je bewijst er hem geen dienst mee door hem zijn vertrouwen in Klekha te ontnemen. Mag Mickey mij tot bij Klekha begeleiden, mister Flaglan?


Akkoord, Andy! Gij zult zeker graag kennis - maken met Klekha. De oude roodhuid is niet zo dwaas als Zack beweert!


LATER.
Kijk, Andy, hij zit daar voor zijn hut te dromen. Soms kan kan hij uren - lang in de verte staren!




Hemel! Zwijg, Mickey! Een ratel-slang!


DE OUDE INDIAAN SCHIJNT HET GE-VAAR NIET TE BESEFFEN..!
15.


Niet schreeuwen, Mickey! Het minste ge-rucht kan hem fataal worden!


Ik moet om hem heen! De slang bevindt zich tussen hem en mij!


HET KRUIPDIER RICHT ZICH OP, KLAAR OM AAN TE VALLEN.


...MAAR ANDY'S JUIST GERICHT SCHOT DOODT HET DIER...!




Ik dank mijn blanke broeder voor zijn hulp, maar ik liep geen gevaar!
16.


Jk had mijn voorzorgen genomen. Jk had een touw in een cirkel...


...om mij heen gelegd. Geen enkele ratelslang zal over dit touw kruipen, maar zal er steeds langs sluipen!


Mijn rode broeder is een wijs man. Zijn jonge vriend zou hem een dienst willen vragen!


Klekha, mijn vriend Andy wil voor mij een wild paard vangen. Wilt u hem zeggen wanneer een troep wilde paarden door de ca-...nyon zullen trekken!
Kom met me mee in de hut, Mickey! Jk zal de geesten ondervragen!


KLEKHA TEKENT EEN CIRKEL IN DE AARDE. MET GEKLEURD POEDER DEELT HIJ DE CIRKEL IN VAKJES IN. IN DEZE VAKKEN WORDEN STENEN VAN VERSCHILLENDE KLEUREN GELEGD.


Wat is dat geheimzinnig, Klekha! Wat doet u nu?
17.


De figuren stellen de streken voor waardoor de wilde paarden trekken. Wanneer ik een steen wil plaatsen in een vak waar zich paarden bevinden, zal hij in mijn hand trillen!


Wat een fopperij! Die ouwe sluwerd berekent eenvoudig de trek der paarden volgens de ligging der weideplaatsen en der seizoenen.


Vooraleer tien zonnen zullen ondergegaan zijn, zullen wilde paarden de vlakten tussen de canyons doortrekken!


De geesten willen Mickey belonen omdat hij de hond gered heeft en zijn blanke vriend zal voor hem een mooi paard vangen!


TIEN DAGEN LATER TREKT ANDY OP NAAR DE CANYON, VERTROUWEND OP DE VOLMAAKTE KENNIS VAN DE NATUUR VAN DE OUDE MEDICIJNMAN.
18.


Je moet wel stapel zijn om aan de verhaaltjes van die ouwe halvegare te geloven!

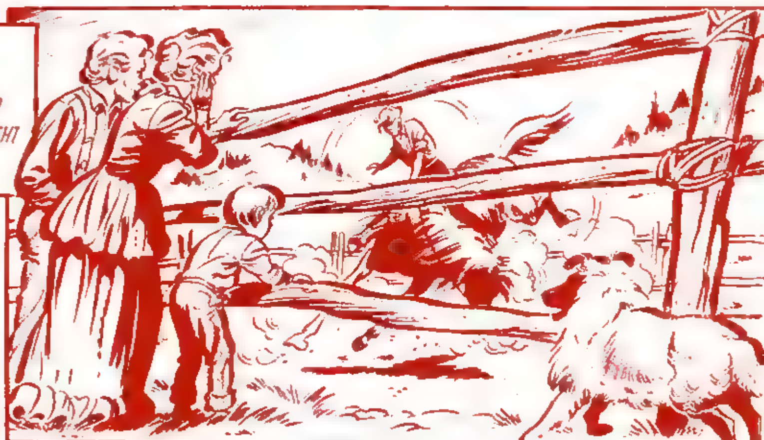

ANDY SLAAT ZIJN KAMP IN DE CANYON OP. MINDER DAN TWEE DAGEN NADIEN, VERSCHIJNT EEN TROEP WILDE PAARDEN IN DE KLOOF.


EEN ERVAREN JAGER ALS ANDY HEEFT NIET VEEL TIJD NODIG OM EEN DER DIEREN IN DE LASSO TE VANGEN.


MICKEYS VREUGDE KENT GEEN GRENZEN ALS HIJ HET PAARD BINNEN DE OMHEINING ZIET DRAVEN.
Het lijkt me heel wild! Maar ik ben er reeds andere de baas geworden!
19.


Jij zal dat paard niet aanraken, Zack. Ik heb het gevangen en alleen ik zal het temmen!


ANDY GAAT NIET OVERIJLD TE WERK DAAR HIJ HET PAARD AAN ZIJN OMGEVING WIL WENNEN. EEN DAG WAAGT HIJ HET, HET PAARD DAT OM ZIJN SNELHEID ARROW GENOEMD WORDT, TE ZADELEN. ONMIDDELLIJK TRACHT HET DIER ZIJN RUITER VAN ZIJN RUG TE WIPPEN!

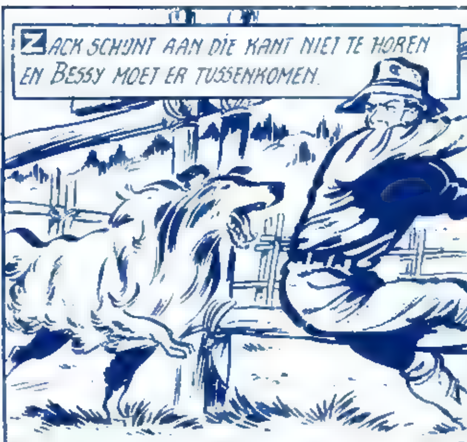





20.

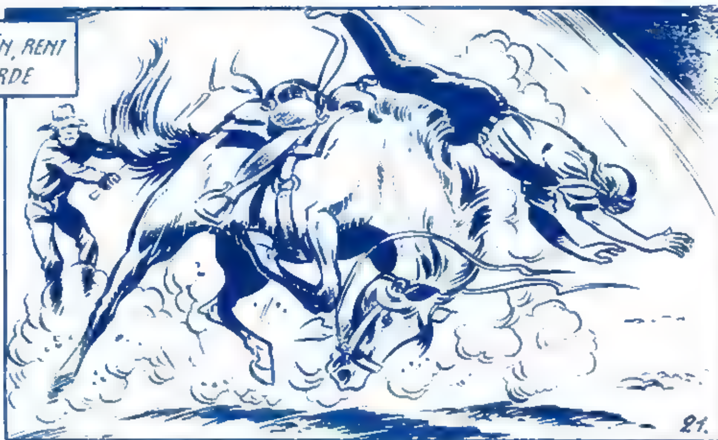

Dat dier heeft een goede afstraffing nodig om te bedaren! Laat mij begaan!


Kom niet binnen de omheining, Zack! Ben je gek geworden?


ZACK SCHIJNT AAN DIE KANT NIET TE HOREN EN BESSY MOET ER TUSSENKOMEN.


Ik weet hoe belemmeringen uit de weg worden geruimd!


TEGEN FLAGLANS EN ANDYS AANDRINGEN IN, RENT ZACK NAAR ARROW EN DIENT HET EEN HARDE SLAG TOE.


21.


Loop weg! Of het zal je vertrappelen!


Je bent een gemene woesteling! Ga weg!


Sedert wanneer moet ik orders van een melkmuil ontvangen?

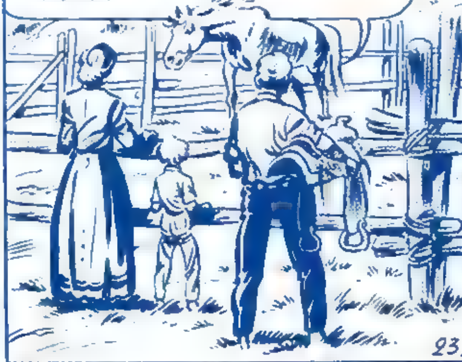

Ben je gewond. Andy?
Nee, maar wat een tuimelpartij!
22.


Denk je Arrow te kunnen temmen?
Natuurlijk, maar het zal me wel moeite en geduld kosten. Ik ga onmiddellijk opnieuw in het zadel. Anders denkt het nog dat het overwinnaar is!

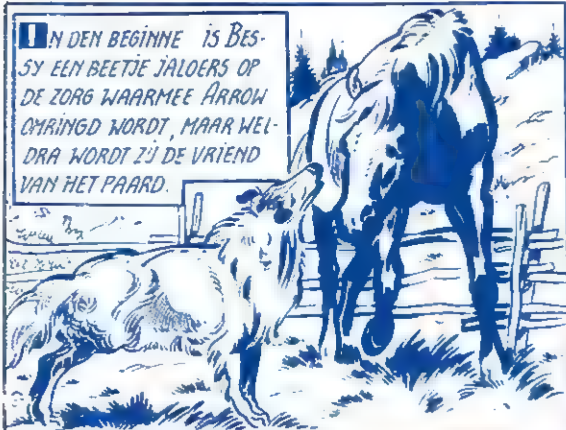

MET VEEL VOLHARDING EN GEDULD WEET ANDY HET VERTROUWEN VAN ARROW TE WINNEN.


WELDRA KAN HIJ HET ZICH VEROORLOVEN HET PAARD BUITEN DE OMHEINING TE RIJDEN.


Het is een schitterend dier, Dicky! Zijn tred is fier en zijn houding voortreffelijk!


Ik denk dat je het binnen enkele dagen kan berijden!
23.


De tijd doet je niets winnen, duivel! Ik krijg je wel!


IN DEN BEGINNE IS BESSY EEN BEETJE JALOERS OP DE ZORG WAARMEE ARROW OMRINGD WORDT, MAAR WELDRA WORDT ZIJ DE VRIEND VAN HET PAARD.

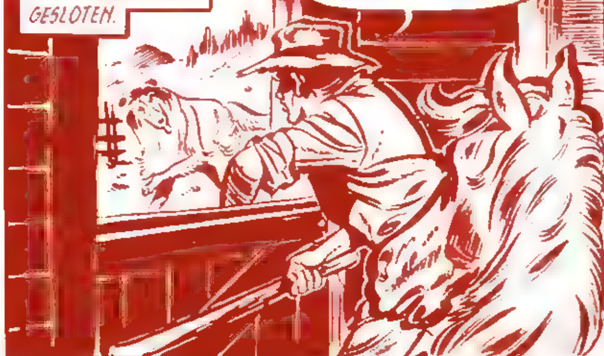

Kijk Andy, hoe Bessy Arrow naar de drinkbak brengt!


De beste manier om het aan je te wennen is zijn opschik in handen te nemen, Dicky!


DICKY KWIJT ZICH MET VOORBEELDIGE IJVER VAN ZIJN TAAK. OP EEN DAG BEVINDT ZACK ZICH ALLEEN OP DE HOEVE.


En nu tussen ons beide, mannetje!
24.


BESSY ZIET DE HOEVEKNECHT DE STAL BINNENDRINGEN. ZE KOMT AAN-GEREND MAAR...


...DE DEUR WORDT HAAR VOOR DE NEUS GESLOTEN.
Met de grendel ervoor, zal je me niet kunnen lastig vallen!


Deze sluitbomen zullen je je streken wel afleren!

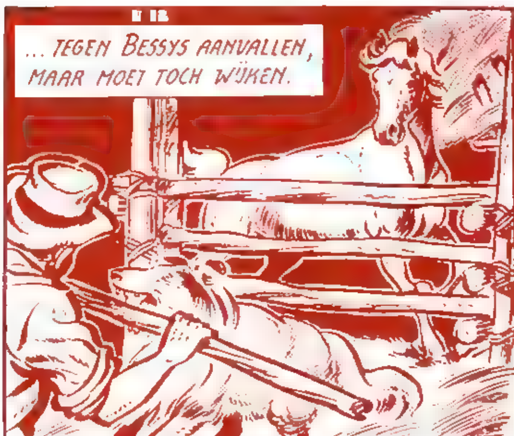

Ik zal je tonen hoe Zack paarden leert gehoorzamen!


BUITEN KAN BESSY NIET VEEL ANDERS DOEN DAN BLAFFEN.
25.


ZIJ VERMOEDT NOCHTANS WAT ER GAAT GEBEUREN EN...


...MET EEN SPRONG SPRINGT ZIJ OVER HET DEURTJE.


ZACK VERDEDIGT ZICH MET EEN STOK ZO GOED ALS HIJ KAN...


...TEGEN BESSYS AANVALLEN, MAAR MOET TOCH WIJKEN.


Verduiveld! Flaslan! Ik moet een uitvlucht verzinnen!
26.


Baas! Die hond heeft Arrow in zijn stal aangevallen!

Bessy!? Maar dat kan toch niet!

Nee, meneer Flaglan! Bessy zou zoiets nooit doen! Zij is overigens dikke maatjes met Arrow!

Kan Zack me misschien vertellen wat die stok in de schuur komt doen!

Ik heb de indruk dat eerder jij het paard wou mishandelen, is het niet, Zack?

Wat? Die melkmuil waagt het mij te beledigen! Zoiets duld ik niet!
27.

ANDY ONTWIJKT DE SLAG EN SLAAT BLIKSEMSNEL TERUG.

Dat zal je me duur betalen, rakker!

Zack, als je herbegint, zend ik je door!

Ik verbied je nog ooit bij de dieren te komen. Je zult nog alleen veldwerk verrichten!

Die man is een bruut, Flaglan! Waarom ontmaak je je niet van hem?
Mijn hoeve is ver van alles en ieder gelegen, Andy en hier vindt men niet gemakkelijk hulpkrachten!
28.

Uitstel baat je niets. Ik heb al de tijd!


LATER.
Kom, Mickey! Je mag voor het eerst uit rijden op Arrow! Maar voorzichtig, want hij moet aan je wennen!


We zoeken Klekha op en vragen hem zijn oordeel over Arrow!


De geesten waren mijn blanke vriend gunstig gezind! Het is een prachtdier!
29.


Dat wij het vingen danken wij onze rode broeder. Zou hij ...


...ons de gunst verlenen ons enkele van zijn geheimen toe te vertrouwen!


Kom mee in mijn hut, Andy, want dergelijke openbaringen zijn niet voor te jonge oren bestemd. Denk vooral niet...


...dat de medicijnman van een stam een gemene oplichter is. Onze leertijd is zeer zwaar en gedurende jaren bestuderen wij de geneeskracht der planten!


De kennis van de geheimen der natuur en een diepgaande studie van de karakters der stamgenoten vormen de grondslag van onze macht. Deze wordt dan verhoogd door de geheimzinnigheid...


...waarmee wij onze ceremonieën omringen. Het vertrouwen dat de stamgenoten in ons hebben, laat ons toe talrijke...


...vraagstukken op te lossen!
Klekha, jij die alles weet, kan je mij zeggen of ik een volmaakt ruiter zal worden?


30.


Dat zal in de eerste plaats van mijn jonge blanke broeder zelf afhangen. Hij moet Arrow veel genegenheid betonen en zich met veel toewijding oefenen.

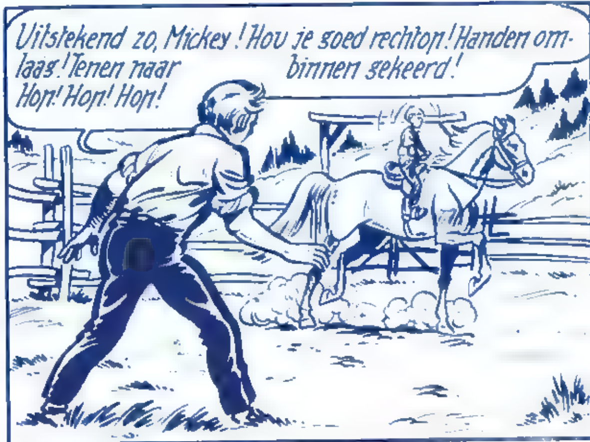

Maar de geesten zullen hem bijstaan. Hier, neem deze toverstokjes. Telkens als je tijdens de oefening ontmoedigd zal zijn, neem je er een tussen je tanden en bijt het stuk!


Goed begrepen, Mickey? Het begin zal lastig zijn! Morgen heb je je eerste les!


'S ANDERENDAAGS. DE OEFENING WORDT ZONDER ZADEL AANGEVANGEN. MICKEY DANST OP DE RUG VAN HET PAARD ALS EEN KURK OP KABBELEND WATER...!


Auh! Ik heb net het gevoel alsof ik Arrow nog tussen de benen heb!
Daar zal je vlug aan wennen, Mickey! Morgen ga je in het zadel!
31.

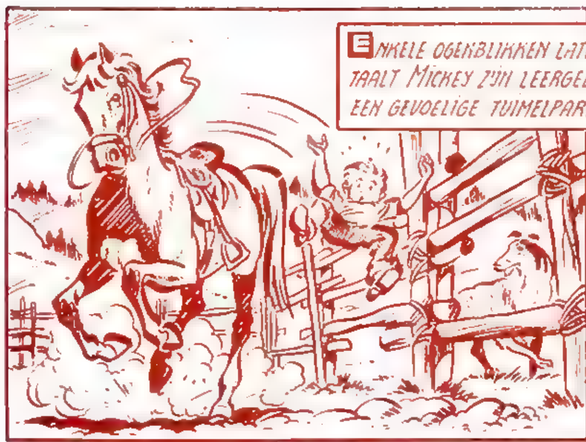

MICKEY LEERT ACHTEREENVOLGENS HOE VOETEN EN KNIEËN TE HOUDEN, HOE DE TEUGELS IN HANDEN TE NEMEN EN ARROW STAPVOETS EN IN GESTREKTE DRAF TE RIJDEN.

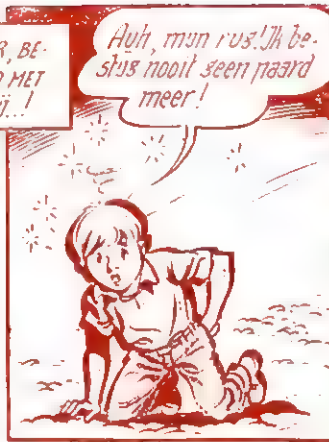

Uitstekend zo, Mickey! Hou je goed rechtop! Handen omlaag! Tenen naar binnen gekeerd! Hop! Hop! Hop!


En nu pas op, galop! Goed neerzitten en je met het ritme van het paard laten meegaan!


Hoho! Ik kan het niet houden, Andy! Ik...


32.


ENKELE OGENBLIKKEN LATER, BETAALT MICKEY ZIJN LEERGELD MET EEN GEVOELIGE TUIMELPARTIJ...!


Auh, mijn rug! Ik bestijg nooit geen paard meer!

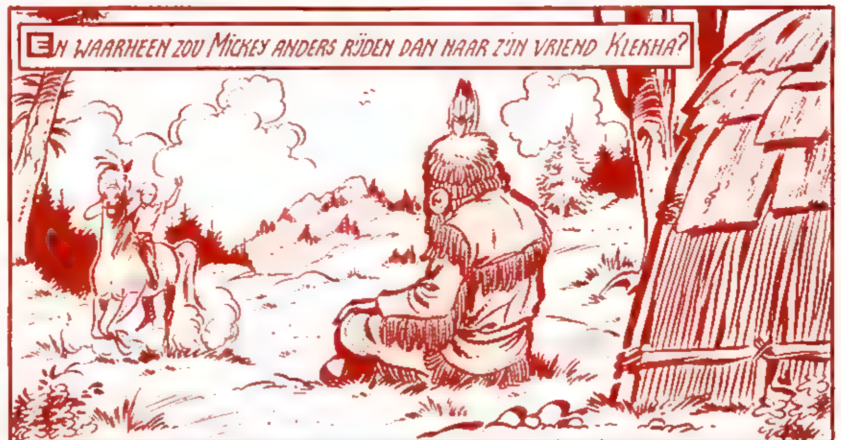

Integendeel, Mickey! Je gaat onmiddellijk opnieuw het zadel in! Arrow mag niet het gevoel krijgen dat hij de sterkste is. Jij moet je wil opdringen!


Als het zo is, dan ga ik, maar niet zonder de stokjes van Klekha!
33.


MICKEY GELOOFT IN DE TOVERKRACHT VAN DE STOKJES... EN KLEMT DE TANDEN OP ELKAAR.


Hoera, Andy! Ik heb de kadans gevonden!
Een fijne mensenkenner, die ouwe medicijnman! Vertrouwen wekken is zijn kracht!


Je bent schitterend, Mickey! Nog enkele dagen oefening en je mag alleen uitrijden!


EN WAARHEEN ZOU MICKEY ANDERS RIJDEN DAN NAAR ZIJN VRIEND KLEKHA?


De geesten zijn je gunstig gestemd, Mickey! Je dromen verwezenlijken zich. Maar geniet er met mate van!


Zeven raven ginds aan de horizon! Dat betekent ongeluk!


Wees voorzichtig! Mishandel Arrow niet en tracht de gunsten der geesten WAARDIG te zijn!
34.


MICKEY KEERT BEZORGD NAAR HUIS TERUG.
Klekha zag zeven raven aan de horizon! Dat betekent ongeluk!


Haha! Die ouwe slimmerd wil de vreugde van Mickey matigen opdat hij zich niet te ver zou wagen!


En hoe gedraagt Zack zich de laatste tijd, mister Flaglan?
Hij mokt, maar doet zijn werk zoals het hoort!


IN HET WERKHUIS BERAAMT ZACK NOCHTANS EEN LAFFE WRAAK. HIJ GIET...


...EEN VORM WAARIN EEN SPIJKER RECHTOP STAAT, VOL VLOEIEND WAS ZODAT HIJ NA HET VERHARDEN...


...EEN SCHIJF HARDE WAS BEKOMT WAARIN DE SPIJKER ONZICHTBAAR VASTZIT.
35.


En nu eens kijken of Andy zich in elke omstandigheid een zo flink ruiter betoont!


S NACHTS SLUIPT HIJ NAAR DE STALLEN EN BEGEEFT ZICH NAAR DE PLAATS WAAR ANDYS EN MICKEYS ZADEL HANGEN.


Het is een kinderspelletje om het was onder Andys zadel te schuiven! Na tien minuten rijden zal...


...het was smelten en dan verricht de spijker zijn werk. Niemand kan in het zadel blijven op een aldus "geprikkeld paard".


INTUSSEN DROOMT MICKEY, ALHOEWEL DOODMOE, VAN NIETS ANDERS DAN VAN ARROW...


...EN NOG IS DE DAG NIET AANGEBROKEN ALS HIJ REEDS UIT HET BED STAPT.
36.


Wat een mooie dag wordt dat! Als ik nu eens een tochtje deed voor het ontbijt!


Eerst Arrows opschik en hem dan laten drinken!


Arrow, terwijl je je dorst lest, haal ik het zadel!


Oef! Wie hangt toch altijd mijn zadel bovenaan?


Ik zal dat van Andy aan de bovenste balk hangen. Dat zal mij in 't vervolg minder werk kosten.


Kom Arrow! We gaan een wondermooie tocht maken en keren terug voor de andere wakker zijn!


IN DE STALLEN HANGT HET GESABOTEERDE ZADEL OP DE PLAATS VAN DAT VAN MICKEY!


ZACK STAAT EERST OP EN BEGEEFT ZICH NAAR DE STALLEN OM ZICH TE WASSEN.


Alle donders! Mickey is weg met Arrow! Maar...


...Ik had er een voorgevoel van! Hij heeft Andys zadel genomen!


Het ongeval zal hem overkomen! Het was niet voor hem bedoeld! Zoiets zal ik me nooit vergeven!


ZACK LEIDT ANDYS PAARD BUITEN EN LEGT HET HET GESABOTEERDE ZADEL OVER DE RUG!
38.


He, Zack! Waar ga je zo vroeg naartoe?
En nog wel met mijn paard!?
Donders! Ik ben ontdekt!

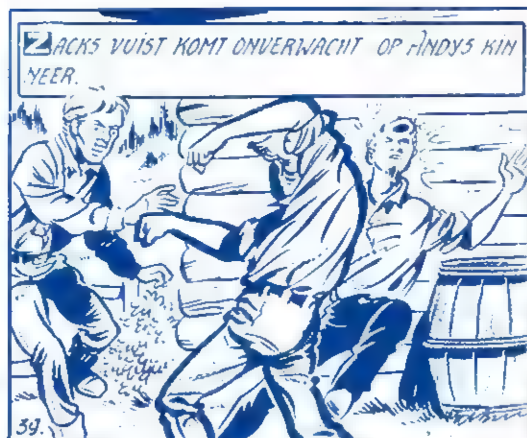

Euh... Mickey is weg met Arrow! Ik ga hem halen!


Er is geen haast bij, Zack! Mickey loopt geen enkel gevaar!


En met mijn paard ga je in geen geval, Zack! Ik zal zelf achter Mickey aan gaan!


Moet jij nu altijd stokken in de wielen steken, indringer! Het gaat je duur te staan komen!


Hoe langer hoe erger! Het is mijn paard en...


ZACKS VUIST KOMT ONVERWACHT OP ANDYS KIN NEER.
39.


Laat, mister Flaglan! Het is niet erg!


Zack, indien je de hoeve verlaat, kom je er nooit meer in, begrepen!




Ik laat me door niemand de wet voorschrijven!
40


ZACK TREKT DE TEUGELS EN GAAT ER IN VOLLE GALOP VANDOOR


Mickey! Ik moet hem bereiken of hij verongelukt door mijn schuld!
EN ONDER ZIJN EIGEN ZADEL BEGINT HET WAS TE SMELTEN !


INMIDDELS HEEFT MICKEY REEDS DE HUT VAN KLEKHA BEREIKT


Morgen Klekha. Ben je niet

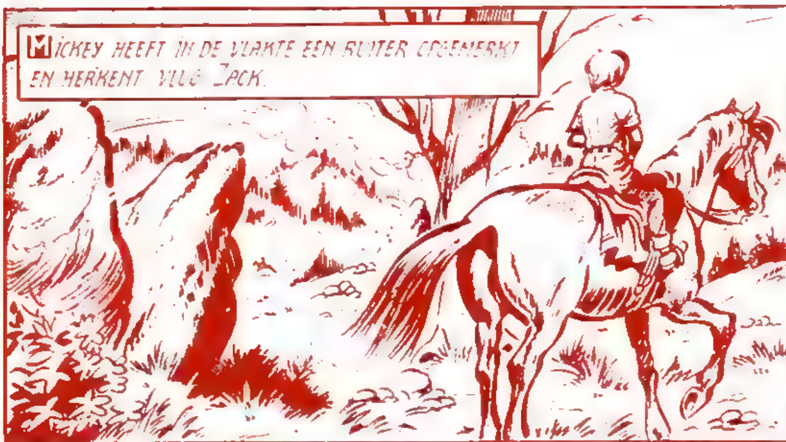



...indien je een zware val deed en niemand de richting kent die je uitgegaan bent?


Je hebt gelijk, Klekha! Ik was onvoorzichtig en ongehoorzaam! Ik ga onmiddellijk naar huis terug!


Sakkerse jongen! Gaat hij me nu


KLEKHA KLIMT MET VEEL MOEITE TOT OP DE HEUVELKAM OM MICKEY TE KUNNEN VOLGEN.


MICKEY HEEFT IN DE VLAKTE EEN RUITER OPGEMERKT EN HERKENT VLUG ZACK.


Ze hebben hem uitgezonden om mij te zoeken! Ik wil hem niet zien!


Een ruiter! Maar hij rijdt als een gek!
Het is Zack!


Maar wat bezielt dat vervloekte paard?

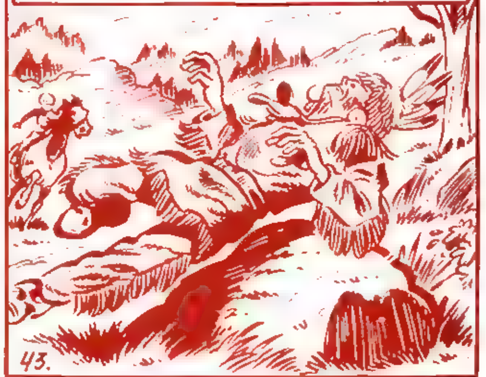

HET WAS IS GESMOLTEN EN DE SPIJKER VEROORZAAKT HET PAARD ZO'N PIJN DAT HET ZACK UIT HET ZADEL WERPT.


ZACK BLIJFT MET EEN VOET IN DE STIJGBEUGEL HANGEN EN...


...ONDERGAAT HET LOT DAT HIJ ANDY HAD BESTEMD.

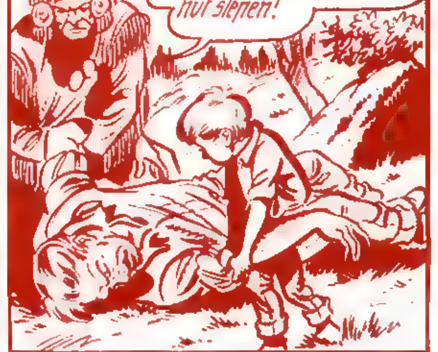

Klekha, pas op! Jij kan dat paard niet tegen-houden!


DE OUDE INDIAAN GRIJPT TOCH DE TEUGELS, MAAR...


...WORDT TEGEN EEN ROTSSTEEN GESLINGERD!
43.


DOOR DE SCHOK IS HET ZADEL LOSGERAAKT. ZACK LIGT BEWUSTELOOS UITGESTREKT.


Klekha, ben je gewond?
Nee, Mickey, laten we eerst Zack onderzoeken!


Hij is slechts oppervlakkig gewond. Laten we hem in mijn hut slepen!


KLEKHA ZENDT MICKEY NAAR HUIS OM HULP TE HALEN. BIJ HET ONDERZOEK VAN HET ZADEL ONTDEKT HIJ HET WAS EN DE SPIJKER ONDER HET ZADEL.


Ik deed het... zelf... niet tegen Mickey... maar... tegen Andy!...
44.


KLEKHAS OGEN DRUKKEN SLECHTS DE DIEPSTE VERACHTING UIT..!







EVEN LATER VERSCHIJNT FLAGLAN OM DE GEWONDE OP TE HALEN. KLEKHA VERZWIJGT HEM DE BEKENTENIS VAN ZACK. WANKELEND ZIET DE OUDE MEDICIJNMAN HOE DE WAGEN ZICH VERWIJDERT, EN STUIKT DAAROP KREUNEND INEEN.









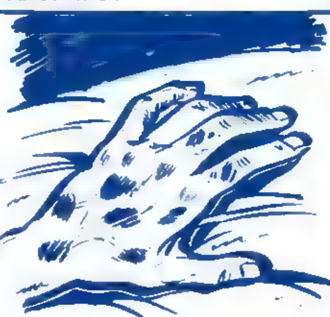


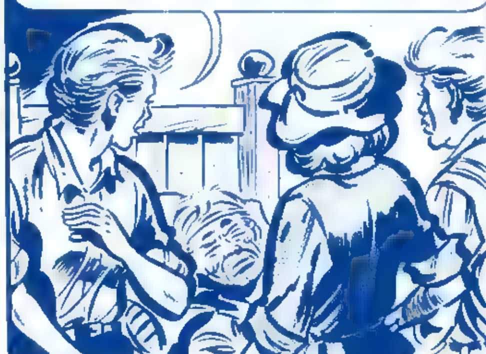






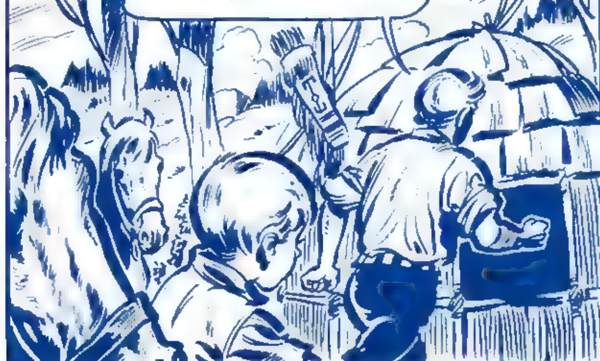

Pas op! Raak hem niet aan! Kijk die vlekken op zijn gelaat en op zijn handen!


OP ZACKS HANDEN EN GELAAT ZIJN INDERDAAD PLOTS VLEKKEN VERSCHENEN.


Geen twijfel! Hij lijdt aan vergiftiging! Hij moet door een slang gebeten zijn!


Slechts één man kan hem nog redden! Klekha, medicijnman! Ik snel er met Mickey naartoe!


EVEN LATER.
Goeie genade! Zijn totem en zijn wapens voor de ingang van zijn hut geplant!... Dat betekent dat hij stervend is...!
47.


Als wij te laat komen, is Zack onherroepelijk verloren


Klekha is klaar voor de Grote Reis naar de Eeuwige Jachtvelden! Het heeft de Grote Manitoe behaagd hem tot Zich te roepen!


Sluit de ingang van deze hut af. Zij zal mijn laatste rustplaats zijn!

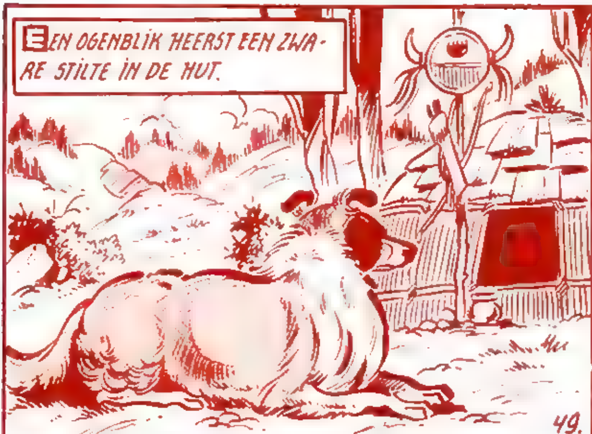

Klekha, wij zullen je dood bewenen, want wij verliezen een dierbaar vriend! Maar wij moeten een laatste maal beroep doen op je alwetenheid. Zack is plotseling ziek geworden en...
48.


Klekha weet het! Hij heeft hem vergiftigd!!


Hij was een slecht man... Voor ons...geldt slechts één wet... "Oog om oog, tand om tand"... Ik weiger hem te redden!


Mijn buidels met medicijnen en amuletten liggen ver van hier verborgen.. Ik draag mijn geheimen mee in het graf... ik zal reizen.. doorheen...de wolken...
Klekha zal de vrede vinden in de Eeuwige Jachtvelden!


Klekha, onze Grote Geest leerde ons onze vijanden vergiffenis te schenken. Begeef je niet naar het rijk van de Manitoe met haat in je hart. Alleen de Grote Krijger mag oordelen!


EEN OGENBLIK HEERST EEN ZWARE STILTE IN DE HUT.
49.


Uw Grote Geest heeft wijze woorden gesproken! Zij hebben vrede in mijn oude hart gestort!


Luister... Ik zal jullie zeggen waar jullie kunt vinden wat Zack kan redden!


In een lederen beurs... met rood slot... bereid een drank met het witte poeder!....

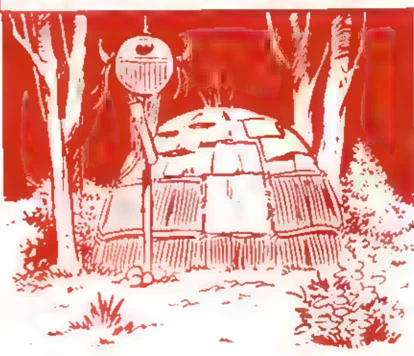

Waar kan ik die beurs vinden, Klekha?


...Ga beneden in de vallei... daar waar de grond met stenen bezaaid is... delf onder die stenen die...


...die... die... tussen de zilversporen...
Klekha, snel!! Spreek...ik heb je niet begrepen!


BUITEN HEFT BESSY EEN KLAGELIJK GEHUIL AAN... KLEKHA GAF DE GEEST!
50.


Neen niet, Mickey! De dood ontnam je een vriend, maar wij moeten ons haasten om hem Zack te ontrukken.

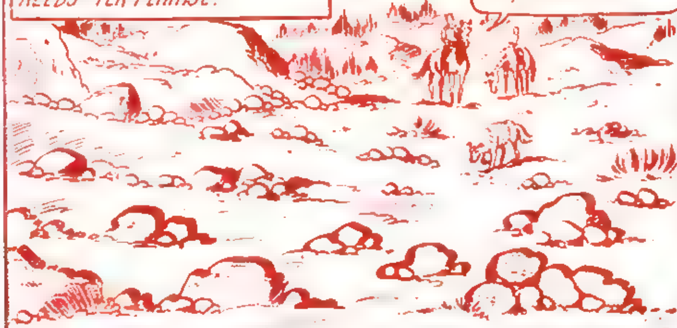

ANDY BEGRAAFT KLEKHA IN ZIJN HUT, WAARVAN HIJ MET ZORG DE TOEGANG DICHTMAAKT.


HET IS AVOND WANNEER ZIJ HET DROEVIGE NIEUWS AAN DE FLAGLANS KUNNEN MEDEDELEN.


Hoe gaat het met Zack?
Het verergert, Andy! De crisissen volgen elkaar regelmatig op!


Het medicijn van Klekha dient hem onverwijld te worden toegediend!


Ongetwijfeld, maar ik zie geen kans! De vlakte waar Klekha zijn toverdranken verborgen heeft, is wel drie mijl lang!
51.


BIJ HET KRIEKEN VAN DE MORGEN ZIJN ANDY EN MICKEY REEDS TER PLAATSE.
Je vader overdreef niet, Mickey! Deze vallei doorzoeken, is een hopeloze taak!


Ik heb hier Klekhas gordel! Zou Bessy hiermede de drie stenen, waaronder het medicijn ligt, niet kunnen terugvinden!?


Neen, daar is reeds te veel tijd overheen gegaan. Er is niet voldoende geur meer aan opdat Bessy een spoor zou kunnen terugvinden.


Ik zal de medicijnbuidels terugvinden al moest ik elke steen omkeren!
52.


ONDERTUSSEN VERERGERT ZACKS TOESTAND ZIENDEROGEN.


Wist ik maar wat Klekha heeft willen zeggen... Zijn laatste woorden waren "Delf onder drie stenen... die... tussen de zilversporen"... wat is de zin daarvan?


Je bent uitgeput, Mickey! Rijd terug naar huis en breng mij morgen wat te eten mee! Ik blijf hier!


MICKEY BEGEEFT ZICH DADELIJK NAAR DE HOEVE, TERWIJL


...ANDY ONVERMOEIBAAR DE GANSE DAG DOOR ZOEKT. HET ONDERZOCHT TERREIN BAKENT HIJ MET STOKJES AF. DE DUISTERNIS KAN HEM NIET...
53.

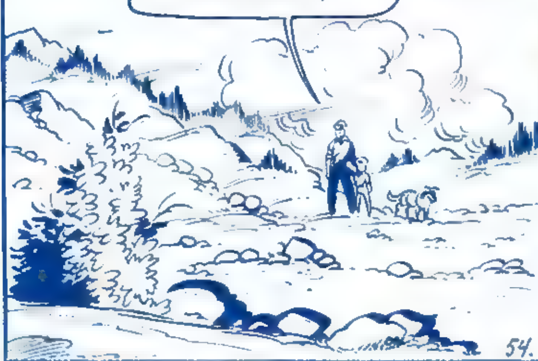

...TEGENHOUDEN EN BIJ HET LICHT VAN TOORTSEN ZET HIJ ZIJN WERK VOORT..!


Geen geluk, Bessy! Als het morgen maar niet al te laat is!


SANDERENDAAGS.
De aanvallen vermeerderen! Ik geloof nooit dat hij de nacht haalt.

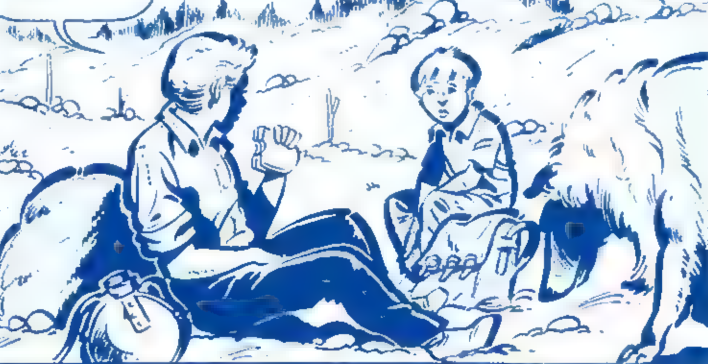

MICKEY KEERT ZO VLUG MOGELIJK BIJ ANDY TERUG.
Nog steeds niets, Mickey! Het zoeken wordt hopeloos!


Wist ik maar wat Klekha bedoelde met zijn zilverspoor... Maar ik kan er geen verklaring aan vastknopen!


Zo lang er leven is, is er hoop! Kom, laten we verder zoeken!
54.


EEN HEVIGE REGENBUI VERHINDERT ONZE VRIENDEN HUN ZOEKEN VERDER TE ZETTEN.


Eindelijk gedaan met regenen! Nu, wat frisse koelte kon geen kwaad, vind je niet?


We zullen nog wat rusten, voor de zon ons weer begint te roosteren!


BESSY BEGINT ZICH HARD TE VERVELEN EN LANTERFANT WAT IN HET ROND.


He kijk, Andy! Ginder bij die doornstruiken staat Bessy verwoed te blaffen!


Zij ziet er erg opgewonden uit! Wij gaan best eens kijken!
55.

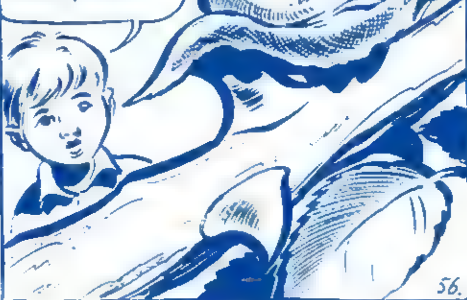

Wel Bessy, wat is er aan de hand?


Ja, goed, ik zie het ook. De regen lokte de slakken buiten.
Hoe beweegt de slak zich voort, Andy?


Wel, kijk, heel het achterste gedeelte van haar lichaam dient haar tot voet. Door zich samen te trekken en weer uit te rekken, beweegt ze zich, echter...


...met een snelheid van slechts enkele centimeter per minuut. Haar tong is voorzien van kleine tandjes. Er zijn er zo 14.000. Daarmee raspt ze het groen dat haar tot voedsel dient!


's Winters kruipt ze in haar klein draaghuisje. Ze stopt er de ingang van af met een soort slijm en slaapt tot in de lente.


Kijk, ze klimt op die scherpe doorn! Hoe komt het dat ze zich niet kwetst, Andy?
56.


Wel kijk! Waar ze ook gaat, scheidt de slak een slijmachtig vocht af op de bodem onder haar. Dit vocht vormt tussen haar lichaam en de scherpste kanten een soort kussentje, dat haar onderlijf beschermt.


Oh ja, ik zie het! In de zon schittert dat slijm als zilver!


Goeie genade, Mickey! Wat zei je daar?


Je hebt het gevonden! Het slijm der slakken! De zilversporen! Hiermede heeft Klekha nauwkeurig willen aanduiden waar wij de stenen precies dienen te zoeken!


Daar! De drie stenen!!!
57.


DE BEIDE JONGENS GRAVEN KOORTSACHTIG OP DE AANGEDUIDE PLAATS EN WELDRA...

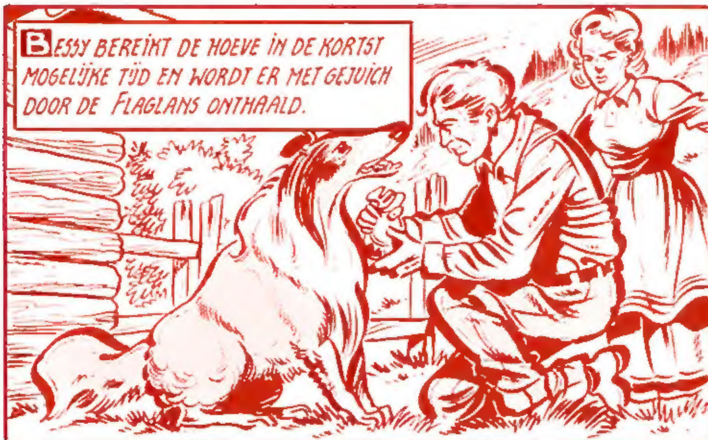

Hoera !! De medicijnbuidels van Klekha! De buidel met het rode slot!


Bessy zal hem naar de hoeve dragen! Zij kan over hoogten rennen waren wij moeten omheen rijden!


BESSY HEEFT GAUW GESNAPT WAT VAN HAAR VERLANGD WORDT. TEVREDEN EINDELIJK OOK AAN DE ACTIE TE MOGEN DEELNEMEN...
58.


... GAAT ZE ER ALS EEN PIJL NAAR DE HOEVE VANDOOR.


Kom terug naar de paarden! We kunnen terug thuis zijn voor het vallen van de nacht. Geve God dat Bessy onder weg geen tijd verliest!













ANDY VERBLIJFT NOG ENKELE TIJD OP DE HOEVE, TOT ZACK VOLLEDIG HERSTELD IS EN ZIJN WERK OP DE HOEVE KAN HERNEMEN, ALS TROUW HELPER.



EINDE





BESSY

11. DE ZWARTE PRINS
12. DE ZWIJGENDE GETUIGE
13. DE KLOPJACHT
14. DE GEVANGENE DER WITCHINOCKS
15. DE WRAAK DER TECONTAS
16. HET TEKEN VAN DE GROTE GEEST
17. DE VERBODEN JACHT
18. DE WEERWRAAK
19. DE KONING VAN DE NACHT
20. DE HONGERSNOOD
21. HET LAATSTE HERTEJONG
22. DE GOUDEN VLINDERS
23. DE WEDDENSCHAP
24. DE GEHEIME LADING
25. DE SPOOKSTAD
26. DE VERBORGEN BUIT
27. HET DODENDE DAL
28. DE ONBEKENDEN
29. ONRUST IN REDSKIN CITY
30. DE WITTE BEVER
31. DE HUILENDE ROTSEN
32. DE VLUCHTELING
33. DE VOORSPELLING
34. DE STRIJDBIJL
35. DE DRIE PIJLEN
36. DE VERDWAALDEN
37. DE HINDERLAAG
38. DE VUURPROEF
39. DE NOODLOTTIGE TOCHT
40. DE DANS DER SLANGEN
41. DE PONY EXPRESS
42. DE HUT DER GEESTEN
43. REX, DE WILDE HOND
44. DE WILDE BARRY
45. DE GIJZELAARS
46. DE WITTE BLIKSEM
47. DE GRIJZE WAGEN
48. DE HEILIGE VLAM
49. DE REDDENDE BOODSCHAP
50. DE ZWARTE HORDE
51. PANIEK IN WATONA
52. DE KLUIZENAAR
53. DE VLUCHT

DRUKKERIJ N.V. PERIODICA
Em. Jacqmainlaan 127, Brussel 1












KARL MAY

1. OLD SHATTERHAND
2. WINNETOU
3. DE BEREJAGER
4. DE PELSJAGERS
5. DE ZWARTE MUSTANG
6. LLANO ESTACADO
7. JENNIFER EN PHOWI
8. OLD SUREHAND

SUSKE EN WISKE

DE GOUDEN CIRKEL
DE ZINGENDE ZWAMMEN
DE WOLKENETERS
DE SPRIETATOOM
DE KLANKENTAPPER
DE WILDE WELDOENER
HET HONDENPARADIJS
DE KAARTENDANS
DE KWAKSTRALEN
HET RIJMENDE PAARD
DE SISSENDE SAMPAM
SJEIK EL-RO-JENBIET
DE NERVEUZE NERVIERS
DE SPOKENJAGERS

DE RODE RIDDER

7. DE VAL VAN ANGKOR
8. DE GOUDEN SIKKEL
9. DE DRAAK VAN MOERDAL
10. STORM OVER DAMME
11. DE ZILVEREN ADELAAR
12. DE HOORN VAN HORAK
13. DE VUURGEEST
14. DE GALMENDE KINKHOORNS
15. DE ZWARTE WOLVIN
16. BALOCH, DE REUS
17. DE ZEEKONING
18. DE WITTE TEMPEL
19. KONING ARTHUR
20. KERWIJN, DE MAGIER

BESSY

40. DE DANS DER SLANGEN
41. DE PONY EXPRESS
42. DE HUT DER GEESTEN
43. REX, DE WILDE HOND
44. DE WILDE BARRY
45. DE GIJZELAARS
46. DE WITTE BLIKSEM
47. DE GRIJZE WAGEN
48. DE HEILIGE VLAM
49. DE REDDENDE BOODSCHAP
50. DE ZWARTE HORDE
51. PANIEK IN WATONA
52. DE KLUIZENAAR
53. DE VLUCHT

JEROM

1. HET GEHEIM VAN BROKKELSTEEN
2. DE VERBORGEN KROON
3. KONING VAN DE WILDERNIS
4. DE GOUDEN TOMAHAWK
5. DE BRONZEN KABOUTER